

---

## Considerações sobre a semiose do (in)controle na cultura digital<sup>1</sup>

Claudio Luiz Cecim ABRAÃO FILHO<sup>2</sup>  
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP  
Universidade Nove de Julho, São Paulo, SP

### RESUMO

Este texto trata da semiose do (in)controle na cultura digital. Apresenta as linhas gerais da utopia cibernética de Norbert Wiener e o modo de sua realização no social, como sociedade de controle e como cibercultura (sinônima de cultura digital). Contrapõe a semiose do controle cibernético à semiose típica dos fenômenos incontroláveis da comunicação contemporânea. Por fim, caracteriza o pensamento do avesso como estratégia crítica e procura delinear seus limites perante um movimento epistemológico mais radical, que caminharia rumo à desconstrução da ideia de comunicação concebida por Wiener.

**PALAVRAS-CHAVE:** comunicação; cibercultura; (in)controle; distopia.

### A utopia da comunicação

Há diferença entre pensar dimensões políticas *na* comunicação e captar dimensões políticas *da* comunicação. Esquemáticamente, definimos o primeiro caso pela adoção de uma concepção tradicional da política e de seus sujeitos, com estudos frequentemente voltados à comunicação política *strictu sensu* e ao discurso de governos, partidos, candidatos, sindicatos etc. No segundo caso partimos da própria comunicação – seja entendida como fenômeno, processo ou acontecimento – para encontrar os elementos que, em cada caso, perfazem uma política imanente ao comunicar. Assim, cada noção de comunicação coloca em jogo um dispositivo que agencia diferencialmente indivíduos, instituições, máquinas, técnicas e discursos, entre outros elementos, de modo a sustentar

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, docente do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Nove de Julho. E-mail: [claudioabraof@gmail.com](mailto:claudioabraof@gmail.com).

---

relações de poder imanentes, pode-se dizer micropolíticas, que constituem sua dimensão política singular.

É possível situar a dimensão política dos sistemas de signos contemporâneos a partir da relação entre comunicação e controle no discurso originário da cibernética, tal como formulado por Norbert Wiener. Para além (ou aquém) das apropriações e usos dos meios digitais em diferentes contextos comunicacionais, uma mesma noção operativa de comunicação, oriunda da cibernética e da teoria da informação, e garantidora do funcionamento dos sistemas e redes atuais, comparece “pré-instalada” nas tecnologias digitais de consumo.

A palavra cibernética deriva do grego κυβερνητική (*cybernēticē*), que no arco mais amplo de significados abrange termos como governança, controle, administração e condução. No caso de Wiener, tratava-se de estudar mecanismos de autorregulação presentes na natureza e nas máquinas, e de regular a comunicação entre homem-máquina e entre máquina-máquina. Em duas publicações semanais, Wiener (1985, 1989) estabelece as bases técnicas, epistemológicas e sociológicas da cibernética.

A cibernética não foi apenas uma nova ciência, ou mesmo um campo interdisciplinar estudos, mas sobretudo uma “nova ideologia” e uma utopia da comunicação como valor pós-traumático e como elemento reintegrador de sociedades esfaceladas, num curto período de tempo, por duas Guerras Mundiais. No fundo dos primeiros desenvolvimentos científicos da cibernética, constava o objetivo de “lutar contra o diabo, a desordem, a entropia, contra tudo o que se interpõe entre os homens e torna opacas as suas relações, contra tudo o que, para ele [Wiener], conduz inelutavelmente as nossas sociedades ao desastre e à dissolução dos laços sociais” (BRETON, 1992, p. 9).

Na leitura de Breton, de par com esse objetivo surge uma nova visão do real e uma nova figura do homem. Tomando de empréstimo conceitos do behaviorismo, a primeira visão parte da premissa de que o comportamento dos seres consiste na troca de informação.

O credo inicial da comunicação formula-se, pois, deste modo: o interior não existe, a interioridade é um mito, um relato que na melhor das hipóteses resulta da metafísica e no pior dos casos da ilusão. O desaparecimento [...] de todas as referências à interioridade implica uma espantosa promoção de uma noção que Wiener não utiliza diretamente em

---

1942, mas que está subentendida nas suas afirmações, a de “transparência”. (BRETON, 1992, p. 24).

São aí postulados elementos de uma nova ontologia (cf. BRETON; PROULX, 2002, p. 85): os seres não são mais comparados segundo sua essência ou natureza, seja ela mineral ou biológica, mas unicamente em função do seu comportamento. Em muitas ocasiões Wiener compara o homem, ou certas partes que o compõem (como o sistema nervoso), a máquinas – e vice-versa. “De certa maneira, com a comunicação, já não existe o ‘ser humano’, mas antes os ‘seres sociais’, inteiramente definidos pelas suas capacidades para comunicar socialmente” (BRETON, 1992, p. 47). Não é o corpo biológico que configura uma existência como ser social, mas antes a natureza informacional do ser em questão.

O *Homo communicans* de Wiener participa constantemente de um vasto sistema de comunicação; não é mais o centro de onde tudo parte e aonde tudo regressa, mas representa somente um intermediário numa vasta rede de comunicações cruzadas. O humanismo clássico concebia o homem como sujeito dirigido do interior. O “humanismo cibernético” postula um homem comunicante, cujo interior está por inteiro no exterior e cuja energia vital é extraída “da sua capacidade, como indivíduo ‘informado’, conectado com ‘vastos sistemas de comunicação’, para reunir, tratar e analisar a informação de que necessita para viver” (BRETON, 1992, p. 51).

Para o novo homem, um novo *socius*, fundado no valor da transparência entre tudo o que nele troca informação e que, portanto, existe. Essa visão se consubstanciou, ao longo das últimas décadas, em inúmeros artefatos tecnológicos capazes de trocar informações com pessoas e com outros objetos. A propalada Internet das Coisas, que ainda se encontra no estágio inicial de desenvolvimento e apropriação social, é somente o desdobramento mais recente dessa utopia. Equipados com microcomputadores, objetos comuns do dia-a-dia comunicam-se em redes heterogêneas que agenciam indivíduos, máquinas, bancos de dados, cabos de rede e satélites, entre outros elementos. A expressão cunhada para nomear o fenômeno não parece apropriada, dado que nessa configuração as “coisas” não são simples objetos inertes, mas sensores que executam funções. Nas palavras de Baudrillard (1987, p. 11), tudo começou com objetos, mas não existe mais um sistema de objetos.

---

Alguns dos primeiros objetos de consumo a se conectarem à rede foram os telefones celulares, as televisões e os carros. Já são bastante populares fechaduras digitais, geladeiras e fogões inteligentes, entre uma série de outras tecnologias cibernéticas, isto é, tecnologias de comunicação e controle, simultaneamente. A especialidade desse tipo de tecnologia consiste no fato de ela executar os serviços requeridos (dados no *input*) e gerar um registro sobre tudo o que ela executa. Um *smartphone* pode fazer ligações tão bem quanto um telefone fixo, com a diferença de que ele gera um registro para cada ligação: quem ligou, para quem ligou, quanto tempo durou a chamada, onde estavam os interlocutores etc.

Uma gigantesca economia de dados (pessoais) é hoje movimentada por diferentes objetos do cotidiano munidos com sensores e processadores, capazes de trocar informação pela rede sobre tudo o que executam. Dessa economia, a evidente captura de dados pessoais para uso comercial em plataformas como o Facebook é apenas a fração mais visível. Resulta disso uma situação em que há dados sobre tudo e todos, em quantidade que supera em muito a capacidade atual de tratamento, cruzamento e análise de informação (*Big Data*).

Esse cenário de controle ubíquo possibilitado pelas tecnologias de comunicação assinala a reversão da utopia em uma distopia comunicacional bastante tematizada na literatura, no cinema e em séries de ficção científica. A aparição, na cena cultural, de discursos (ficcionais ou não) que configuram uma antítese quase direta da utopia cibernética demarca um estado simultâneo de entusiasmo e periclitância com relação à difusão dessas tecnologias pelo tecido social. Se por um lado o futuro humano é inconcebível sem a presença de tais tecnologias, por outro a realização do projeto cibernético anuncia uma situação paradoxal de liberdade e servidão que o entretenimento e a arte vêm tematizando de diferentes maneiras.

## **A cibernética entre utopia e distopia**

A ficção científica representa um papel fundamental na divulgação da comunicação como um valor e uma prática constitutivas das sociedades modernas. São textos que alimentam a cultura e o imaginário social ao mesmo tempo em que exercem forte fascínio sobre o microcosmo dos engenheiros e criadores de novas tecnologias (BRETON, 1992, p. 110). Nesse sentido, Breton compara a literatura de ficção científica

---

com a literatura de divulgação científica. Ambas combinam “fatos e o seu eventual alcance prático. Ela [a ficção científica] nada mais é, de fato, se não a encenação do que seria uma sociedade em que as técnicas de comunicação ocupariam um lugar central” (ibidem). E Isaac Asimov é “o autor que colocou em prática a utopia da comunicação de forma mais direta e mais influente” (ibid., p. 111).

Mesmo na literatura, a realização da utopia frequentemente envolve cenários distópicos. Nesse sentido, a figura que se contrapõe à de Asimov é a de Philip K. Dick, cujas narrativas são marcadas por uma entropia selvagem e uma devoração do sentido (LE BRETON, 1988, p. 28). Algumas das ficções científicas com maior apelo na cultura contemporânea tematizam o mundo das tecnologias de comunicação de uma perspectiva que podemos qualificar como distópica.

Algumas considerações sobre poder e subjetivação na ficção científica (literária e audiovisual). Há casos em que a sociedade cibernética é curiosamente representada com formas de poder que remetem a um tempo passado. *1984*, de George Orwell, apresenta uma sociedade cibernética (terminais e câmeras em todos os lugares, até em meio à natureza) governada por um poder ultracentralizado na figura do Grande Irmão, que remete aos estados totalitários do século XX e ao registro da sujeição social.

Em outras narrativas, o poder da técnica é dessubjetivado. O controle ocorre por sedução e modulação, impedindo a distinção de uma instância de poder determinante na vida dos cidadãos. Vários episódios da série *Black Mirror* abordam formas de governo em que o poder é reversível, não localizado e dessubjetivado. Ninguém obriga os cidadãos do episódio *Fifteen million merits* a passar os dias pedalando bicicletas ergométricas para fornecer energia a um sistema mediático que seduz e distribui recompensas. Mesmo a crítica radical ao sistema que o protagonista realiza ao final do episódio é reabsorvida como parte da programação desse sistema mediático, por meio de sedução. É um sistema de servidão maquínica, naquilo que este se contrapõe ao registro da sujeição social.

Fazendo avançar as elaborações seminais de Deleuze e Guattari, Maurizio Lazzarato esclarece que sujeição social e servidão maquínica se relacionam com regimes distintos de signos (LAZZARATO, 2014, p. 38). Enquanto o registro da sujeição opera pela atribuição de identidades, gêneros e corpos, o registro da servidão opera por dessubjetivação. O homem é tomado numa estrutura produtiva que agencia seres vivos e máquinas, para além (ou aquém) da separação entre sujeito/objeto, natureza/cultura. A sujeição se utiliza de semióticas significantes (a linguagem), enquanto a servidão

---

maquínica opera fundamentalmente com semióticas a-significantes (fórmulas matemáticas, linguagens de programação, algoritmos etc.). Ao capitalismo contemporâneo, neoliberal e cibernético, importa “controlar os dispositivos semióticos a-significantes [...] através dos quais ele busca despolitizar e despersonalizar as relações de poder” (ibid., p. 41).

Tal como sujeição social e servidão maquínica se contrapõem, e no entanto funcionam juntas na produção de subjetividade em uma dada sociedade, não há propriamente contradição entre a utopia e a distopia da comunicação. Asimov e Dick representam duas faces, complementares, de uma mesma visão da modernidade turbinada pelas tecnologias de comunicação.

Esse é o limite enfrentado por discursos que apostam na distopia como estratégia de crítica às tecnologias de comunicação. Por mais que possa provocar a reflexão do público, uma série como *Black Mirror* não pode representar uma crítica eficaz às sociedades cibernetizadas – tanto por compartilhar o mesmo pano de fundo com a utopia como por depender fundamentalmente de tecnologias cibernéticas para sua produção, circulação e recepção.

## **A semiose do (in)controle**

Assim como o naufrágio assombra o navio, o incontrolado, a entropia e o ruído assombram as sociedades cibernetizadas desde seu âmago. Daí o fascínio cultural exercido por certas narrativas ficcionais distópicas e por práticas artísticas que exploram defeitos e bugs em tecnologias de comunicação.

*Spam*, vírus, bugs, *crashes* e *glitches* são fenômenos extremos que revelam fissuras no sonho da comunicação e do controle cibernéticos.<sup>3</sup> Jussi Parikka argumenta que o medo dos vírus de computador é parte de uma genealogia mais longa da computação moderna, erigida justamente sobre valores de controle, ordem e segurança/confiabilidade dos sistemas. Por definição, o vírus é considerado uma ameaça porque sua atividade é sempre incontrolável, devido à autonomia das ações do programa-vírus. Os vírus seriam exemplos de ruído no sentido cibernético (PARIKKA, 2005).

---

<sup>3</sup> Para reflexões mais detidas sobre esses fenômenos extremos da comunicação digital, veja-se Parikka e Sampson (2009, *passim*).

---

Mesmo se considerarmos o funcionamento “normal” dos sistemas mediáticos que governam nossas sociedades, o excesso de signos na cultura caracteriza por si só uma condição entrópica que dificulta a construção de sentidos (veja-se o supracitado caso do *Big Data*). Frente a esse cenário, Fábio Durão propõe que a crítica à indústria cultural abandone critérios exclusivamente qualitativos para análise dos produtos culturais e debruce-se “sobre a natureza *quantitativa* da experiência de linguagem ocasionada pela indústria cultural hoje” (DURÃO, 2008, p. 40). Em outro texto, Durão (2010) entende o ruído não como o outro do sentido, mas como seu resultado, como algo profundamente entrelaçado com o sentido.

Diversos artistas contemporâneos que utilizam aparelhos de comunicação em seus projetos exploram ruídos e aspectos incontroláveis imanentes às tecnologias cibernéticas. Veja-se, a título de exemplo, o caso de Jon Satrom, artista e educador norte-americano. Auto-proclamado problematizador de velhos e novos meios, interfaces e convenções, ele passa os dias consertando coisas e criando ferramentas digitais, e as noites quebrando tecnologias em busca dos ruídos únicos inerentes aos sistemas com os quais lidamos diariamente. Alguns de seus projetos artísticos mais conhecidos envolvem performances ao vivo em que Satrom leva seu laptop preparado ao limite da funcionalidade, empregando diferentes scripts e comandos para gerar e, na medida do possível, controlar uma variedade de ruídos sonoros e visuais que a máquina produz quando seus programas não funcionam de acordo com a programação original.

Satrom programa seu computador para que ele entre em pane ao vivo, jogando no limite entre controle e incontrolado. Suas performances evocam o terror e a agonia que sentimos quando a máquina da qual dependemos se recusa a obedecer comandos simples, seja por infecção de vírus, seja por erro de *software* ou defeitos no *hardware*. Mais do que a um computador “enlouquecendo”, assistimos à elisão das fronteiras entre funcionamento e erro, uma vez que as disfunções mobilizadas nas performances são em grande medida previstas e deliberadamente provocadas.



**Fig. 1:** Performance de Jon Satrom no evento GLI.TC/H, 19 de novembro de 2011, Birmingham.

Utopia e distopia, ordem e desordem, construtivismo e desconstrução, ciberufanismo e crítica se revertem na lógica desse e de outros artistas associados à *glitch art* e à *dirty new media* – esta última uma expressão que Satrom emprega para agrupar artistas e coletivos com disposição para “fazer mau uso de *hardware*, *software* e sistemas, criativamente criando (sic) problemas e desafiando estruturas de controle frequentemente corrompidas” (SATROM, 2016). O aspecto “construtivista” se evidencia em outro projeto, o *Satromizer Operating System*, concebido como o primeiro sistema operacional “100% baseado em problemas” para computadores, *tablets* e celulares. Um sistema criado para funcionar como não deveria.

Como educador, Satrom encoraja seus alunos a considerar criticamente os sistemas que governam suas vidas, observando e explorando (responsavelmente) a instabilidade desses sistemas. Existe, portanto, um intento crítico na exploração do “avesso” dessas tecnologias, mas um intento problemático, na medida em que conserva um conceito de comunicação atrelado, desde sua gênese, ao controle.

Projetos como esse lançam mão de uma semiose particular, clivada em dois níveis (ao menos para fins de uma explicação mais didática). No primeiro nível, uma semiose operacional que busca a compreensão e utilização crítica dos códigos digitais. No segundo nível, uma semiose que se dedica à desestabilização dos processos cibernéticos e ao



---

embaralhamento do funcionamento normal dessas tecnologias, trazendo ao primeiro plano fenômenos extremos da comunicação, fundamentalmente incontroláveis.

## Formas do avesso

A cibernética de Wiener concebe o mundo como circuitos de comunicação controlados por processos bem-sucedidos de retroalimentação (*feedback*), que mantêm a homeostase de um sistema. Informação e entropia se opõem: uma mede o grau de organização de um sistema, enquanto a outra indica seu grau de desorganização: uma é simplesmente o negativo da outra (WIENER, 1985). Assim, utopia e distopia “fazem sistema”, como as duas faces em uma faixa de Moebius. Aponta-se para a necessidade de um trabalho de desconstrução dessas dualidades.

Em *O avesso do niilismo* (2013), Peter Pal Pelbart aprofunda-se em autores que, explícita ou implicitamente, tematizam o niilismo em perspectivas filosóficas, sociais, antropológicas e literárias. Na sinopse do livro, lê-se:

[...] figuras extremas como esgotamento, desastre, catástrofe, e mesmo caosmose, tangenciam pontos de a-fundamento onde aparecem, paradoxalmente e ao mesmo tempo, os contramovimentos do presente. É nesses pontos de inflexão que se insinua, de maneira às vezes imperceptível, os contragolpes minúsculos, mas também as explosões multitudinárias que denunciam o que caducou (valores, estilos, problemas), ao mesmo tempo em que deixam entrever novos desejos e necessidades.

O niilismo é comumente associado à depreciação dos valores e fundamentos que ancoram a existência humana e a vida em sociedade. Para Pelbart, trata-se de chegar, pela leitura de diferentes autores, ao avesso do niilismo: isto é, a novos horizontes possíveis para a vida humana e a novas produções de sentido que emergem em meio à derrocada de valores que até então articulavam a sociedade. A filosofia de Nietzsche é a inspiração central desse movimento: um filósofo que negou todos os valores superiores para liberar afirmativamente as forças e os encontros da vida, abrindo horizontes para a experiência de um novo homem.

À guisa de conclusão, consideramos duas formas possíveis de se pensar e de se praticar o avesso no que diz respeito à crítica das sociedades cibernetizadas. Uma das

formas estabiliza a oposição dicotômica entre utopia/distopia, comunicação/ruído, na qual o segundo termo é um espelho invertido do primeiro. Uma crítica reafirmadora do que se critica é o paradigma vigente nessa forma do avesso.

Outra forma possível seria conceber o avesso como dobra e como diferenciação, na qual a dicotomia é arrastada em um processo de constante mutação. Derrida e Deleuze são as principais referências para trilhar nesse caminho epistemológico, por mais diferenças que haja entre ambos. Por Derrida, seria necessário desconstruir a dualidade cibernética comunicação/ruído e escrever ~~utopia~~ e ~~distopia~~ sob rasura, assim como ~~comunicação~~ e ~~ruído~~. Por Deleuze seria preciso conceber o avesso como dobra diferenciante da própria ideia de comunicação vinculada à Wiener e ao controle cibernético. O avesso não mais como o negativo do “direito”, mas como o processo de sua transformação.

## Referências

BAUDRILLARD, J. **The ecstasy of communication**. New York: Semiotext(e), [1987].

BRETON, P. **A utopia da comunicação**. Lisboa: Instituto Piaget, s/d. [1992].

BRETON, P.; PROULX, S. **Sociologia da comunicação**. São Paulo: Loyola, 2002.

DURÃO, F. Da superprodução semiótica: caracterização e implicações estéticas. In: DURÃO, F. et al. **A indústria cultural hoje**. São Paulo: Boitempo, 2008.  
\_\_\_\_\_. Contribution to a critical semiology of noise. **Olho d'água**, São José do Rio Preto, 2(2), p. 20-30, 2010.

LAZZARATO, M. **Signos, máquinas, subjetividades**. São Paulo: N-1; Sesc SP, 2014.

LE BRETON, D. Philip K. Dick, un contrebandier de la science-fiction. **Espirit**, 10, out. 1988. Disponível em: <[https://www.jstor.org/stable/24273341?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/24273341?seq=1#page_scan_tab_contents)>. Acesso em: 10 jun. 2018.

PARIKKA, J. Viral noise and the (dis)order of the digital culture. **M/C Journal** 7(6), 2005. Disponível em: <<http://journal.media-culture.org.au/0501/05-parikka.php>>. Acesso em: 8 mai. 2018.

PARIKKA, J.; SAMPSON, T. **The spam book: on viruses, porn, and other anomalies from the dark side of digital culture**. New York: Hampton Press, 2009.

PELBART, P. **O avesso do nihilismo**: cartografias do esgotamento. São Paulo: N-1, 2013.

SATROM, J. Jon Satrom, conversation with a bug maker and tamer. We make money not art, jan. 2016. Disponível em: < <http://we-make-money-not-art.com/jon-satrom-conversation-with-a-bug-maker-and-tamer/> >. Acesso em: 14 jun. 2018.

WIENER, N. **Cybernetics**: or Control and Communication in the Animal and the Machine. Cambridge: MIT Press, 1985.

\_\_\_\_\_. **The human use of human beings**: cybernetics and society. London: Free Association Books, 1989.